Vers le pays de Cocagne

Introdução

Un jour je serai de retour

Cocagne é um RPG de mesa, não sobre acertar, mas sobre tentar de novo, perseverar e continuar a luta por um dia melhor, com a fé que um dia retornaremos. Para jogar Cocagne você precisará de amigos, papel, caneta e um conjunto de dados, em especial o dado de 8 lados, o d8.

A cocanha é para onde nós iremos, sofrendo, errando e lutando, até a abundância chegar, até o Retorno. A revolução morreu em uma guerra de nada, mas o nosso amor chegará lá.

Um mundo de erros

Essa é uma história sobre errar, feio. Errar com as pessoas que você ama, errar quando você precisava acertar, errar feio, mas continuar tendo a coragem de tentar novamente. Dessa vez não seremos heróis, mágicos, guerreiros ou Manda-Chuvas, dessa vez nós seremos omens, sem H. Esse é um jogo interpretativo com toques de investigação, focado na dedução social e interação. Essa é a história de presenciar um milagre.

Nós queremos ser livres
E durará para sempre.

Sistema

Omen

A ficha de Cocagne é simples, assim como verá a seguir e aprenderá a criar suas próprias

Viço

Flama: 10
Entusiasmo: 10
Amparo: Moderado

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Ao desejar realizar uma ação um teste pode ou não ser requerido pelo mestre do jogo, com o nível de dificuldade variando de nível 1 (Muito fácil) a nível 4 (Muito difícil). Seus pontos de Intelecção te permitem re rolar seu teste!

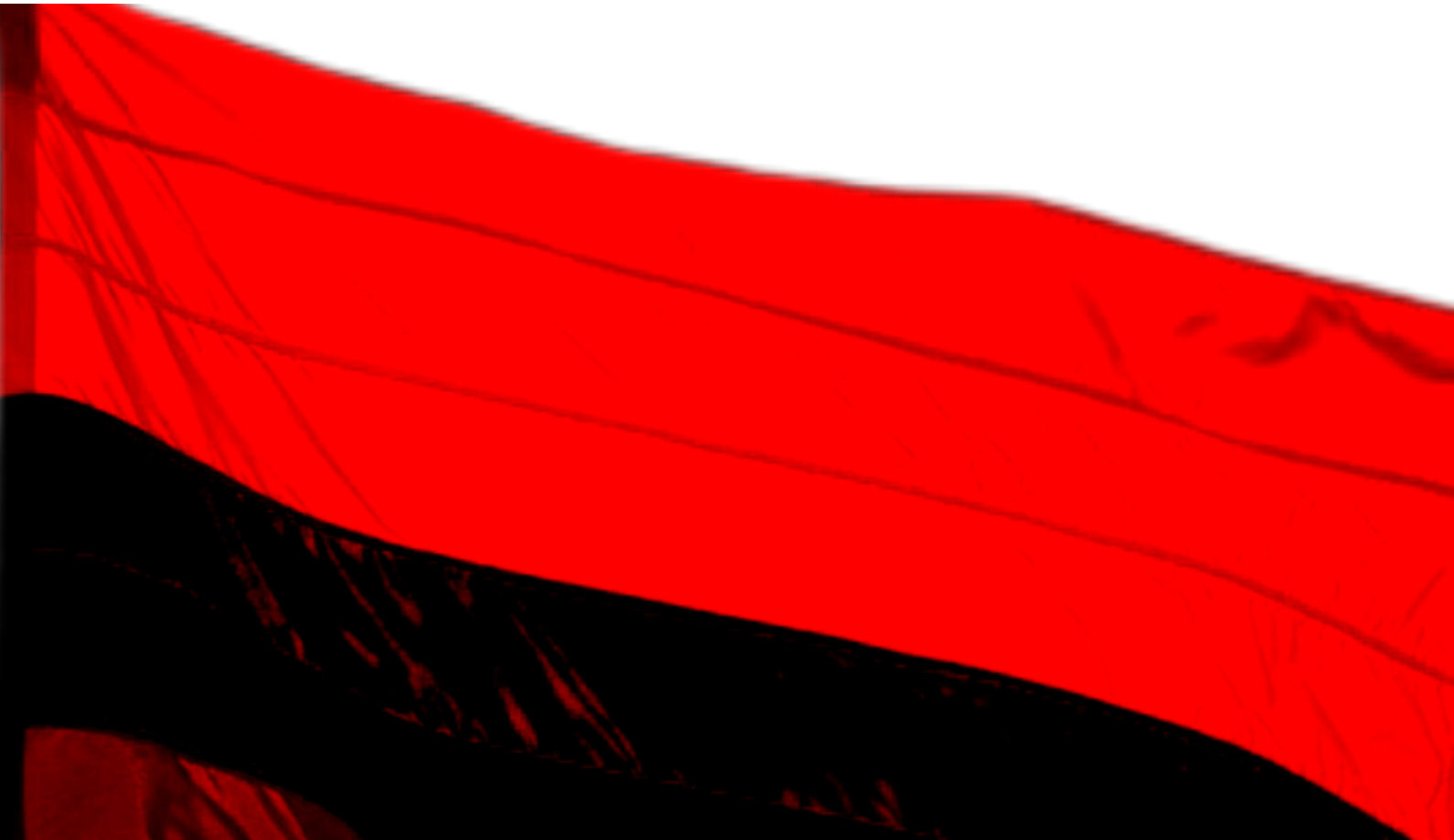
Nomenclatura

Viço

Flama: Sua saúde física, corporal
Entusiasmo: Sua saúde mental e seu empenho, vontade
Amparo: Quão difícil é te afetar

Intelecção

Carnadura: Seu poder físico, seu corpo, sua carne
Disposição: Sua vontade de fazer coisas, sua volição
Dogma: Sua fé, seu conhecimento sobre a fé e o impossível
Empatia: Sua empatia e entendimento das pessoas ao seu redor
Entendimento: Sua compreensão da realidade, entendimento do que é
Manha: Seu carisma, desenvoltura, sabidez
Raciocínio: Sua velocidade de pensamento, sua linha lógica
Razão: A recobrança de sua consciência, sua percepção, sua razão
Tino: Seus sentidos e meios de percepção



Criando o Omen

Ao criar sua ficha você recebe 10 pontos de Flama e Entusiasmo

Além disso seu Amparo cru é Moderado

E você pode distribuir 5 pontos em Intelecção, até o máximo de 2 pontos no mesmo, e 2 habilidades

Evoluindo a Qualia

Ao subir de nível você recebe um ponto de intelecção e a cada dois níveis uma habilidade

Habilidades

Essas não são as capacidades de deuses ou reis, mas de Omens, que estão tentando seu melhor, humanos que vão errar, e tentar de novo, até presenciar um milagre. Omens.

Esperança:

Você tem fé no futuro e recupera um ponto de entusiasmo a mais quando atinge uma perfeição

Longe de qualquer estrada:

Você se afasta do que tem medo e considera falhas leves como sucessos leves quando está sozinho

Desejo de liberdade:

Uma vez por cena você pode sofrer 2 de dano de entusiasmo para re rolar um dado, assumindo o valor que o último dado entregar

Vai ficar tudo bem:

Você recupera 2 de entusiasmo e flama entre sessões

Vai durar para sempre:

Você cuida bem do que te pertence, seus itens duram uma vez a mais com você

Disco, baby:

Uma vez por sessão você pode sofrer 2 de dano de flama para lançar passos disco totalmente transcendentais e poder perguntar algo ao mestre. No entanto você precisa de música e pista de dança que colaborem com sua aura

Amor é um local:

Você pode definir um hábito seu que uma vez por sessão recupera 1 de flama ou entusiasmo a você

E eu amava ela:

Você tem uma culpa triste dentro de você, uma vez por sessão você pode sofrer 1d2 de dano em flama para recuperar entusiasmo, ou o contrário

Tola tolice:

Vocnão desiste fácil do amor, ao tentar testes que já realizou no passado seus sucessos leves se tornam moderados

Porra.:

Você já sofreu tanto nessa vida. Uma vez por campanha você resiste a um dano que te reduziria à morte

Tentando

Nem tudo na vida é um desafio, mas viver é uma luta diária. Em algumas ações um teste pode ser requerido, com a dificuldade variando em quão complexo algo é, mesmo que em casos seja impossível.

A rolagem é feita com 1d8 e pode ser re-rolado baseado no número de pontos de uma intelecção sua que condiga com o teste. O resultado assumido é o último que foi rolado e pode-se escolher não re-rolar.

Como funciona as rolagens:

1-Falha leve
2-Sucesso leve
3-Falha moderada
4-Sucesso moderado
5-Falha considerável
6-Sucesso considerável
7-Desastre
8-Perfeição

A dificuldade do teste é baseada na sua complexidade, desde um sucesso leve até a perfeição. No entanto, falhar não é o fim do mundo, ou não alcançar o sucesso pedido, você não é impedido, as coisas podem só não sair como deseja. A perfeição é o melhor resultado possível e o desastre o pior, e os outros são nuances entre eles, e você quase sempre pode tentar de novo. Não tenha medo de errar ou performar abaixo do que esperava, você é humano.

Errando

Quando você tira abaixo do sucesso necessário você ainda consegue fazer o que precisava, mais ou menos, não tendo o resultado esperado. Quando você tem uma falha você manda mal e não consegue o que queria, de um jeito ruim, piorando a cada grau de falha. Mas falhar é esperado, não tenha medo.

Falhas podem ser interpretações erradas por alguém, sentimentos que não devia sentir, se é que isso existe, hesitação, medo. Esse não é um jogo sobre acertar, mas sobre quão errado você vai jogar.

Em um combate, que você definitivamente deveria evitar, os sucessos e falhas são contra o amparo da pessoa ou ideia:

1-Falha leve: Você erra o ataque
2-Sucesso leve: Você causa metade do dano
3-Falha moderada: Sua arma, ou músculos, travam
4-Sucesso moderado: Você causa o dano
5-Falha considerável: Você ou sua arma travam por 2 rodadas
6-Sucesso considerável: Você causa +1d de dano
7-Desastre: Você acerta a si mesmo ou um aliado
8-Perfeição: Você causa o dobro de dano

Sofrendo

Se você entrou em uma briga, que você realmente não devia, talvez você sofra algumas consequências. Além disso, algumas discussões podem ferir seu ego e palavras podem machucar seu coração tão vasto.

Ao perder todos os pontos de vida você cai morrendo, precisando de um teste de entendimento ou raciocínio considerável para te salvar e recuperar 1 flama. Se ninguém conseguir, você dirá adeus à essa vida

Ao perder todos os pontos de entusiasmo, por brigas, coisas desmoralizantes ou tristeza você entra em negação, perdendo a vontade de seguir em frente, você não morre, mas uma parte de si se apaga, reduzindo seu entusiasmo máximo pela metade, se o mesmo acontecer de novo, você desiste da vida, pelo menos essa vida, precisando de um teste considerável de empatia para te convencer a seguir em frente, se você ainda quiser

Coisas que causam dano em flama ou entusiasmo: Agressões físicas ou verbais, depressão, ansiedade, ter um desastre, errar feio, sentir vergonha, doenças, nostalgia de alguém que te deixou, saudade do que não volta, ferir quem você ama, ser ferido por quem ama, traição, sonhos quebrados, a ânsia de ter, o tédio de possuir, teste de fé, miséria, fome, ter o ego ferido, lembrar do beijo dela na escada do prédio, abstinência, viver com medo...

Bolsos

Esperança de um dia melhor

Ao longo de uma investigação você ganha dinheiro, além de 25 pratas iniciais e pode ganhar mais uma grana de meios legais ou não, e pode ficar cansado e precisar de algumas coisas para levantar sua moral, como:

Custam 5 pratas:

Cigarros: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te torna dependente

Bebida: Recuperam 1 entusiasmo, uso contínuo te deixa bêbado e dependente

Refeição completa: Recupera 1 flama uma vez por sessão

Custam 25 pratas:

Sono de luxo: Um bom quarto, companhia de luxo ou bens, recupera 1 entusiasmo e flama uma vez por campanha

Tratamento hospitalar: Cuidados médicos, recuperam 5 de flama mas duram uma sessão para ser concluídos

Armas brancas: Usam carnadura e causam 1d4+carnadura de dano

Munição: 5 balas de arma de fogo

Custam 50 pratas:

Colete balístico: Te torna ridiculamente paranoico, mas aumenta seu amparo para considerável e reduz o dano em 1

Custam 100 pratas:

Armas de fogo: Usam tino e causam 1d10+5 de dano, chamam atenção e são intimidantes

Custam 200 pratas:

Armas de fogo pesadas: Escopetas e etc, usam tino e causam 3d10+5 de dano, causam pânico pelas ruas e talvez você seja preso, guarda essa porra cara

Você

Viço

Flama:
Entusiasmo:
Amparo:

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Bolsos

Habilidades